JOHN MADDEN

FOOTBALL

Robin Antonick
and John Madden

ELECTRONIC ARTS

PC & COMPATIBILI

CONFIGURAZIONE MINIMA RICHIESTA: hard disk oppure
due drive per dischetti.

JOHN MADDEN FOOTBALL

Direttore Responsabile:
Giampietro Zanga
Supervisione e coordinamento:
Massimo Torriani
Testi e recensioni: Marco Pelan
Traduzione: Chiara Menegazzoli
Packaging: Roberto Del Balzo e Silvana Corbelli
Progetto grafico e impaginazione:
Laura Pelan

Distribuzione: SODIP - Milano
Stampa: TI.BE.R. - Brescia

Direzione e Redazione:
Jackson Libri S.r.l.
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel. 02/69641
HOT-LINE Tel. 02/6964214
(dalle ore 9.00 alle 12.30)

Pubblicazione periodica. Autorizzazione alla pubblicazione Tribunale di Monza n° 983 del 1/7/94.
Spedizione in abbonamento postale 50% Milano. (Autorizzazione della Direzione Provinciale delle PPTT di Milano).
IVA assolta dall'Editore ai sensi dell'articolo 74 - 1° comma - Lettera "C" del DPR n° 633/73 e successive modificazioni e integrazioni.

GIOCO STANDARD

CREARE IL DISCHETTO GIOCO E IL DATA DISK

Il dischetto gioco salva i risultati di una sola partita.
Se completi una partita e poi ne fai un'altra sullo stesso dischetto, il risultato più recente sarà scritto sul precedente.
Ricordati che, se vuoi salvare una partita, non devi usare di nuovo lo stesso dischetto.
Un data disk contiene le informazioni sulle tue squadre. Il game disk invece prende le informazioni dal data disk e le usa durante il gioco.
Puoi utilizzare solo i dischi formattati da Madden Football con il gioco, nessun altro disco formattato funzionerà.
Durante lo svolgimento del gioco ti sarà consigliato di inserire il data disk e il game disk.
Prima di giocare una partita standard devi fare le cose seguenti:

1. Prendi due dischi sui quali puoi copiare.

2. Crea un disco del gioco scorrendo il menu principale e seleziona FILER. Immetti i dischi seguendo le istruzioni.

3. Scorri il menu FILING e seleziona FORMAT GAME DISK. Segui le istruzioni sullo schermo per completare la creazione del tuo disco del gioco.

4. Crea un data disk scorrendo FILING e selezionando MOVE BOOKS AND TEAMS (vedi libri e squadre). Questo formatta un data disk e copia i libri dei giochi sul tuo nuovo data disk. Segui le istruzioni.

ISTRUZIONI PER L'INSERIMENTO DEL "SEASON TICKET NUMBER"

Attenzione! Ad un certo punto il programma chiede il numero relativo al John Madden Football Season Ticket ponendo la seguente domanda:
use your John Madden Football Season Ticket
Section 02
Row C
Seat 9
Ticket number ....
OK *Cancel*

I numeri chiave sono riportati a partire da pagina 49. L'utente dovrà cercare il numero della Section (da 1 a 12), la lettera relativa alla colonna (Row) da "A" a "L" e il numero del Seat (da 1 a 9). La lettera corrispondente alla Row e il numero di Seat costituiscono le coordinate del numero chiave. Ad esempio, se il programma chiede il numero del ticket relativo alla Season 03 - Row L - Seat 8 andate a pagina 51 dove è pubblicata la tabellina della Season 03, cercate il numero che ha per coordinate Row L e Seat 8.

Section 3

ROW	Seat 1	Seat 2	Seat 3	Seat 4	Seat 5	Seat 6	Seat 7	Seat 8	Seat 9
A	5405	6748	3580	7419	6682	7625	5376	9496	1567
B	3710	6781	8124	5020	8475	7738	8745	6368	0488
C	4503	4062	7005	8348	5180	8251	7514	8457	6080
D	5014	9060	7268	3460	9891	7586	8752	7704	7232
E	3871	5302	9412	7620	3684	0051	7746	8528	7416
F	2280	0191	5590	9636	7844	3908	0339	8034	9200
G	8384	2504	0479	0102	6020	4228	8612	4979	4482
H	0985	8736	2856	0767	0518	6372	4580	8964	5395
I	9370	0313	8064	2184	0159	9526	5444	3652	7908
J	5275	8634	9641	7264	1384	9295	9302	5156	3364
K	4028	5563	8922	9865	7488	1608	9583	8950	4868
L	7420	4316	8027	7290	8297	6048	0168	2175	1414

Il numero è 2175, digitatelo sulla tastiera e confermato il dato portando la freccia su OK posto in basso a sinistra dello schermo.

Nuovi utenti: quando ti si chiede di inserire il disco principale, usa la tua copia di disco programma numero 2; esso contiene la tua squadra e i dati dei libri del gioco.
Se conosci già John Madden Football e vuoi copiare degli altri libri dei giochi e altre squadre, inserisci il disco sul quale sono.

5. Dato che tutte le squadre e i giochi devono essere copiati, questo processo durerà circa 10 minuti. Quando è fatto, seleziona EXIT per lasciare il FILER e ritorna al menu principale.

6. Ora devi caricare e salvare ogni squadra individualmente così che essi siano salvati nel modo giusto sul tuo nuovo data disk. Per fare questo, scorri CHALKBOARD (lavagna) e seleziona TEAM. Poi clicca su FILING e seleziona LOAD (caricare). Carica la prima squadra segnata facendo un doppio clic sul nome. Una volta che i giocatori appaiono sullo schermo, clicca su FILING e seleziona SAVE (salva). Fai clic su OK per salvare la squadra (potrebbe dirti che il file esiste già; fai clic su OK per rimpiazzare il file). Ripeti questo procedimento per ogni squadra.

DUE MODI DI GIOCARE

Puoi giocare John Madden Football come Strategic Game (gioco strategico) oppure come Action Game (gioco d'azione).
Per giocarlo come strategico, chiama tutti gli schemi ma lascia che il computer controlli i giocatori sul campo (non toccare il joystick e il computer prenderà il controllo).
Nel gioco d'azione, chiama gli schemi e controlla col joystick i giocatori sul campo.

SELEZIONARE IL GIOCO STANDARD

1. Ora che hai creato un disco di gioco e un data disk, sei pronto per un gioco standard. Clicca su PLAY (gioca) e seleziona STANDARD GAME.
2. Vedrai sullo schermo la disposizione del gioco. Fai clic nel cerchio o nel quadrato vicino all'opzione per vederla o toglierla.

FIELD CONDITIONS (CONDIZIONI DEL CAMPO)

Ognuna delle 4 predisposizioni di gioco influenza quest'ultimo nel suo modo specifico. Alcune predisposizioni non possono essere selezionate insieme - (ad es. non puoi avere HOT (caldo) e COLD AND WINDY (freddo e ventoso), mentre alcune si trasformano automaticamente in altre (per esempio SNOW (neve) si trasforma in COLD AND WINDY (freddo e ventoso).

TIME PER QUARTER (TEMPO PER QUARTI)

La lunghezza di un quarto NFL è di 15 minuti. Scegli un quarto più corto se vuoi completare il gioco più velocemente.

PLAY (GIOCO)

Puoi giocare contro Madden selezionando MADDEN HOME o MADDEN VISITOR, contro un amico selezionando 2 PLAYER (2 giocatori), oppure avere per entrambe le squadre l'allenatore controllato dal computer selezionando MADDEN HOME e MADDEN VISITOR.

FEATURES (CARATTERISTICHE)

Inserisci o disinserisci uno dei seguenti comandi:

FATIGUE (FATICA)

Con questo comando, un giocatore con la palla che ha fatto un lungo percorso, deve uscire per riposarsi fino a quando non ha recuperato.

INJUIRES (INFORTUNI)

Puoi avere giocatori soggetti a infortuni o immuni da infortuni.

PENALTIES (PENALITÀ)

Se vuoi, puoi scegliere un gioco libero da penalità.

ANNOUNCER (ANNUNCIATORE)

Hai un riepilogo di ogni gioco dopo che è finito. Disinseriscilo se non ti interessa.

CROSS-HAIR PASSING

Ci sono 2 modi per passare: lasciando l'indicatore libero di muoversi o posizionandolo su uno dei ricevitori. Se scegli il primo, puoi muoverlo ovunque sul campo e lanciare la palla. Per passare la palla con successo devi anche muovere il ricevitore. Se scegli l'altro tipo di indicatore, questo indica solo i ricevitori, quindi non hai bisogno di comandare il ricevitore perché lo fa il computer. Questo però non garantisce che il passaggio abbia successo perché può essere intercettato.

30 SECOND CLOCK (OROLOGIO DEI 30 SECONDI)

Disinseriscilo se non vuoi restrizioni di tempo prima di far partire l'azione. Fai clic col mouse su OK quando hai finito di modificare le opzioni del gioco.

Notizie sullo stadio e condizioni del campo: i valori di una squadra possono cambiare quando è la squadra ospite.
In uno stadio, il rumore della folla può creare confusione sulla chiamata degli schemi di gioco, il che porta a perdere la palla più facilmente.
Una squadra che gioca sull'erba in casa, sarà più veloce che sull'erba artificiale, ma soffrirà molti più infortuni.
Se una squadra che gioca normalmente in un clima temperato deve affrontare un clima al quale non è abituata, anche il punteggio ne risentirà.
La pioggia darà noia alla precisione di un passer e all'abilità di un ricevitore. La neve farà sì che la palla diventi più difficile da intercettare e da passare.
Il vento ridurrà la precisione di un passaggio a lunga distanza e la possibilità di fare meta.
La direzione del vento è indicata dalla freccia nell'angolo in basso a destra dello schermo della scelta dello schema (se non c'è vento, non compare la freccia).

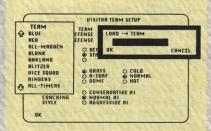
PREDISPORRE LA SQUADRA OSPITE

Visitor Team Setup: disposizione della squadra ospite
Team: squadra

Playing Ability: abilità di gioco
Beginner: chi comincia
Standard
All-Pro: livello professionistico
Team's Home Field: campo della squadra ospite
Grass: erba
A-Turf: zolla di terra
Dome: stadio
Cold: freddo
Normal: normale
Hot: caldo
Madden's Coaching Style: tipo di allenamento di Madden
Conservative A1: conserva le forze
Normal A1: normale A1
Aggressive A1: aggressivo A1
Cancel: cancella, annulla
Doesn't Appear in 2 Player Game: non appare nel gioco con 2 giocatori

1. Fai clic su TEAM (squadra) e vedrai una lista di squadre fra le quali puoi scegliere. Fai un doppio clic sulla squadra che vuoi (oppure scrivila) e poi fai clic su OK.

Blue (blu): squadra professionista media con un ruolino ricco di giocatori di medio livello.

Red (rossa): identica alla blu ma con nome diverso, in modo che si possa giocare Red contro Blue e non confondersi. Nel programma, la squadra ospite

veste sempre la maglietta blu, mentre la rossa è la squadra di casa.

All-Madden: sono star fittizie basate sui giocatori che John Madden ha apprezzato di più quando faceva l'allenatore. Formano una squadra molto più forte, meglio di una compagine di professionisti; dovrebbe riuscire a battere qualsiasi altra squadra eccetto gli All-Timers.

Blank: stesso ruolino del blue, ma con tutte le caratteristiche a zero e i nomi posizionati casualmente. Usala per organizzare le tue squadre. Metti te stesso e i tuoi amici nella formazione. Accertati di non dare lo stesso numero a due giocatori (puoi controllare quello che hai appena fatto selezionando NUMBER e leggendo il ruolino). Prova diversi ruolini e vedi quello che succede.

Oakland: è una squadra ispirata a quella che John sviluppò e allenò ad Oakland dal 1969 al 1978. Una grande linea d'attacco con un sistema molto potente per fermare i fullback, e per passare la palla in profondità a ricevitori molto distanti. La squadra include Fred, un ricevitore molto bravo e un punter efficace. La difesa è forte, ha grandi linebackers e difensori molto efficaci.

Blitzers: questa squadra è ispirata a quella di Chicago che è la pioniera della difesa "4-6" e della copertura uomo a uomo. Ama fare blitz e passaggi efficaci. L'attacco è caratterizzato da un mediano che John Madden pensa possa essere il miglior atleta che abbia mai giocato.

Vice Squad: caratterizzano questa squadra un gran drop-back QB e due grandi ricevitori. La difesa usa la zona, ma non è molto abile.

Ringers: questa squadra è ispirata dai giocatori di Pittsburgh che vinsero 4 Super Bowl negli anni '70. Ha un attacco equilibrato, con un abile QB e FB, e 2 straordinari ricevitori. La difesa è eccezionale.

All Timers: squadra ispirata ai più grandi giocatori di tutti i tempi.

Eighters: squadra ispirata alla compagine di San Francisco che partecipò a 3 Super Bowls negli anni '80. Ha un modo molto efficace di passare la palla ravvicinata e una difesa equilibrata .

2. Seleziona PLAYING ABILITY (Abilità di gioco) per la squadra ospite:

BEGINNER (PRINCIPIANTI): in questa modalità i giocatori hanno migliori caratteristiche, più velocità e più tempo per lanciare. Gli oppositori reagiscono più lentamente quando sono in difesa.

STANDARD: le caratteristiche sono normali.

ALL-PRO: i giocatori giocano con caratteristiche minori. Gli avversari capiscono più velocemente le tue mosse. Usa l'opzione Playing Ability per creare un handicap. Ad esempio, se sei un buon giocatore ma il tuo oppositore non lo è, seleziona per te All-Pro e per il tuo oppositore Beginner.

3. Seleziona le condizioni del campo che la tua squadra riscontra solitamente. **Nota:** non stai selezionando le condizioni del campo sul quale ti accingi a giocare, ma quelle con le quali sei abituato a giocare a casa.

4. Se Madden sta allenando la squadra ospite, seleziona il suo modo di allenare (Artificial Intelligence).

CONSERVATIVE AI: più corsa.

NORMAL AI: equilibrio di corsa e passaggi.

AGGRESSIVE AI: più passaggi.

Se Madden sta allenando la squadra di casa, sceglierai il suo modo di allenare sullo schermo Home Team Setup (predisposizione della squadra di casa). Se giochi nella modalità per 2 giocatori, questa selezione non è disponibile.

5. Fai clic su OK per confermare le tue scelte, le quali verranno caricate sul disco di gioco.

SETTING UP THE HOME TEAM (Predisporre la squadra di casa)

HOME TEAM SETUP
TEAM
PLAYBOOK OFFENSE
PLAYBOOK DEFENSE
PLAYING ABILITY — BEGINNER / STANDARD / ALL-PRO
TEAM'S HOME FIELD — GRASS / A-TURF / DOME — COLD / NORMAL / HOT
OK — CANCEL

Visitor Team Setup: disposizione della squadra ospite
Team: squadra
Playing Ability: abilità di gioco
Beginner: chi comincia
Standard
All-Pro: livello professionistico
Team's Home Field: campo della squadra ospite
Grass: erba
A-Turf: zolla di terra
Dome: stadio
Cold: freddo
Normal: normale
Hot: caldo
Madden's Coaching Style: tipo di allenamento di Madden
Conservative A1: conserva le forze
Normal A1: normale A1
Aggressive A1: aggressivo A1
Cancel: cancella, annulla
Doesn't Appear in 2 Player Game: non appare nel gioco con 2 giocatori

Ripeti i passaggi da 1 a 5 per predisporre la squadra.
Scambia i dischi come suggerito e andrai al sorteggio con la monetina. La squadra di casa chiama HEAD (testa) o TAILS (croce) e il vincitore sceglie RECEIVE (riceve) oppure KICKOFF (calcio d'inizio).
Le squadre si allineano sul campo e si procede al calcio d'inizio.

CHIAMARE IL GIOCO D'ATTACCO

Nella configurazione standard (Standard Game) puoi scegliere tra 81 giochi d'attacco, divisi in 9 serie di 9, chiamate 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, raggruppate per tipo di gioco o formazione.

1. Fai un doppio clic per chiamare gli schermi delle serie. A seconda delle serie che vuoi, muovi il joystick e fai click su una delle posizioni seguenti:

10	**20**	**30**
40	**50**	**60**
70	**80**	**90**

2. Fino a che compi una selezione, il numero di default è 5. Premi il pulsante del joystick sulla serie che vuoi. Lo schermo sparirà e il numero di serie sostituirà il primo punto di domanda. Dopo aver sostituito i punti di domanda, sullo schermo della scelta dello schema appare una "x", così che lui o lei non possano vedere la tua scelta.

3. Premi due volte il pulsante del joystick e vedrai i 9 giochi delle serie. Muovi il joystick sul gioco che vuoi e fai clic. Ora vedrai l'intero numero di giochi/serie dopo la scritta PLAY (oppure 2 "X" nel gioco con due giocatori). Per cancellare un gioco, fai un doppio clic e due punti interrogativi appariranno dopo la scritta PLAY; ripeti i passaggi da 1 a 3 per scegliere un altro gioco.

4. Aspetta che il tuo avversario chiami uno schema. Se l'orologio dei 30 secondi sta funzionando, cerca di fare in modo che non vada sotto i 10 secondi. La difesa si alzerà agli 8 secondi per chiamare uno schema; se la difesa spreca tutto il tempo a disposizione, la tua squadra avrà una penalità per aver ritardato il gioco. Quando il tuo avversario ha fatto la sua scelta, la parola SET comincerà a lampeggiare. Fai clic per interrompere la scelta dello schema e ancora clic per afferrare la palla.

I NUMERI DEI GIOCATORI

Tutti i giocatori NFL hanno dei numeri che corrispondono ai loro ruoli:

1-19 Quarterback e Kickers

20-49 Running Back e Defensive Backs

50-59 Centers e Linebackers

60-79 Defensive Linemen e Interior Offensive Linemen

80-89 Wide Receiver e Tight Ends

90-99 Defensive Linemen

Ai giocatori che sono stati nella NFL prima del 1972 è permesso usare i loro vecchi numeri.

CALLING DEFENSIVE PLAYS (Chiamare il gioco di difesa)

Puoi scegliere tra 81 schemi di difesa, che sono divisi in 9 serie di 9. John Madden Football ha un schema difensivo di tipo 4-3, che utilizza 3 linebackers. Molte squadre della NFL usano una difesa 3-4 con 4 linebackers. Nella difesa 4-3, ci sono 4 linemen sul davanti, sostenuti da 3 linebackers. Il 4-3 va bene contro squadre veloci, perché ci sono più uomini che placcano e inoltre i 4 uomini della difesa anteriore possono neutralizzare meglio i blocchi di 4 o 5 linemen di attacco interno. Questa difesa può anche generare un efficace pass rush. Tutti e tre i linebackers devono essere molto mobili perché sono responsabili della copertura di più aree rispetto ai linebackers nella formazione 3-4.

1. Fai un doppio clic per chiamare gli schermi delle serie. A seconda della serie che vuoi, premi il pulsante del joystick, muovi il joystick e fai clic su una delle posizioni seguenti:

10	**20**	**30**
40	**50**	**60**
70	**80**	**90**

2. Quando vedi le serie che vuoi, premi il pulsante del joystick. Lo schermo con le serie scomparirà e la prima digitazione di quella serie rimpiazzerà il primo punto interrogativo dopo la scritta PLAY; sullo schermo della scelta dello schema appare una "x", così lui o lei non potranno vedere la tua scelta.

3. Premi due volte il pulsante del joystick e vedrai 9 schemi nelle serie. Muovi il joystick per giocare quello che vuoi e fai clic. Ora vedrai il numero intero del gioco dopo la scritta PLAY (o 2 "X" nel gioco con due giocatori). Doppio clic se vuoi cancellare il tuo gioco e chiamarne un altro.

4. Una volta lanciato un gioco, puoi chiamare uno dei comandi sonori, che sono optional. Potrai farlo tuttavia solo quando tutti gli 11 giocatori avranno ricevuto la loro posizione. Usa questi comandi solo per cambiare i compiti chiamati per un particolare gioco. Esistono due tipi di comandi sonori: prima (Pre Snap) e dopo aver afferrato la palla (Post Snap).

PRE SNAP AUDIBLES

Devi chiamarli dallo schermo della scelta dello schema. Se sei nella modalità per 2 giocatori, 2 "X" rimpiazzano i punti di domanda dopo la scritta AUDIBLE (comando sonoro). Se selezioni il numero di un giocatore inesistente, il computer ignorerà la tua richiesta.

B Blitz. Ordini a un giocatore di placcare colui che tiene la palla. Seleziona il numero del giocatore e premi B. Puoi fare fino a 5 blitz.

C Cheat. Ordini al più forte safety di coprire la corsa.

H Hero. Prendi il controllo dei movimenti di un singolo giocatore dopo che viene presa la palla. Seleziona il numero del giocatore e premi H. Il giocatore si muove rispondendo agli ordini del computer fino a quando non prendi il controllo del giocatore col joystick o la tastiera. Se non assumi il suo controllo, continua a giocare manovrato dal computer.

M Man to Man. Ti permette una marcatura uomo a uomo. Seleziona il numero del tuo giocatore in difesa, premi M, seleziona il numero del giocatore in attacco (quello per il quale vuoi questo tipo di marcatura) e premi <RETURN>. Puoi assegnare una marcatura uomo a uomo per 3 giocatori.

N No Audible. Usa questo metodo per disorientare il tuo avversario e fargli credere che tu abbia chiamato un comando sonoro.

<Del> oppure **<Ctrl>-D.** Cancellano tutti gli Audible.

POST SNAP AUDIBLES

Puoi usare i seguenti Post Snap Audibles dopo che la palla è in gioco.
Premi il tasto e il comando sonoro diventerà attivo.

P Ordina a tutti i giocatori di aspettarsi un passaggio. Se hai sbagliato il pronostico, premi velocemente R, (c'è la possibilità che sia troppo tardi per i tuoi giocatori di cambiare la loro posizione).

R Ordina a tutti i tuoi giocatori di aspettarsi una corsa. Se hai sbagliato il pronostico, premi velocemente P, (c'è la possibilità che sia troppo tardi perchè i tuoi giocatori possano cambiare la loro posizione.

← muove le Lbs e le Dbs a sinistra

→ muove le Lbs e le Dbs a destra

↑ o; muove le Lbs e le Dbs all'inizio del campo

↓ o / muove le Lbs e le Dbs alla fine del campo

5. Per cancellare un gioco, fai un doppio clic e due punti di domanda appariranno dopo la scritta PLAY; scegli un altro gioco.
Se l'orologio dei 30 secondi sta funzionando, hai 8 secondi per scegliere il gioco e l'Audible (opzionale) dopo che l'attacco ha scelto il suo gioco. Se non chiami un gioco prima che l'attacco interrompa l'Huddle, automaticamente fai funzionare l'ultimo gioco di difesa chiamato.

SUBSTITUTE PLAYERS (Sostituzioni)

Le sostituzioni sono utili per rimpiazzare giocatori che si sono infortunati o che sono stanchi, giocatori la cui abilità non funziona per un certo gioco. Per sostituire un giocatore durante un gioco fai così:

1. Premi <ESC> dallo schermo della scelta dello schema e clicca TEAMS. Seleziona SUBSTITUTION-[nome della tua squadra] per la squadra per la quale stai facendo la sostituzione.

2. Vedrai due elenchi. Quello in alto mostra i giocatori che stanno attualmente giocando, mentre quello in basso mostra l'intera squadra. Coloro che hanno iniziato nell'ultimo gioco sono indicati da un asterisco.

3. Vai all'inizio dell'elenco e fai clic sul giocatore che vuoi togliere dal gioco. Poi vai alla fine dell'elenco e fai clic sul giocatore che vuoi inserire nel gioco (vai su e giù sul menu con le frecce di scorrimento). I giocatori selezionati cambieranno di posto. I giocatori di elenchi differenti non possono scambiarsi. Puoi anche muovere di un tratto la posizione di due starter. Devi togliere entrambi i giocatori dall'elenco e rimetterli l'un l'altro nelle proprie posizioni. Non puoi fare sostituzioni per squadre speciali.

4. Seleziona EXIT quando hai finito.

5. Se vuoi salvare queste modifiche, clicca su TEAMS a seleziona SAVE - (nome della tua squadra). Puoi salvare la squadra sotto lo stesso nome facendo doppio clic sul nome stesso nella lista delle

squadre, oppure puoi scriverne uno nuovo e poi premere OK. Se non salvi le modifiche, la prossima volta che giocherai ti apparirà la stessa squadra di prima delle modifiche. Comunque assicurati di salvare la tua squadra prima di uscire dal gioco.

6. Ritorna al gioco, seleziona GAME e poi RESUME.

INJURIES (INFORTUNI)

Se c'è un codice dopo il numero del giocatore, il giocatore è infortunato (eccetto nel caso in cui ci sia un asterisco, questo segnala un giocatore appena entrato). Quanto tempo un giocatore resta non disponibile per il gioco dipende dal codice:

***Starter: giocatore non infortunato**

F Fatigue: giocatore fuori per un gioco

G Game: fuori per tutto il gioco

H Half: fuori per metà gioco

Q Quarter: fuori per un quarto

S Series: fuori fino a un cambio di possesso di palla

 # Games out: un numero rappresenta le partite rimanenti per i quali il giocatore non sarà disponibile (ricorda di salvare il gioco perché questo numero rimanga valido).

VIEW TEAM ROSTERS (Visione degli elenchi della squadra)

SHOW ROSTER

PRINT SHOW EXIT

BLUE ROW 01

#*	NAME	POS	RATINGS
12	MAD BOMBER	QB	D6F3P5A3T2Q2S3M7L5C6E6
15	BACKUP QB	QB	D6F3P5A3T3Q2S3M7L6C6E6
16	TAXI QB	QB	D6F3P5A3T3Q2S3M7L5C6E6
32	HALFBACK	PB	D6F3P6A3T2Q2S3M7L5C6E5
33	AL PURPOSE	PB	D6F3P5A3T2Q2S3M7L5C6E6
44	FULLBACK	FB	D8F6B4P3A4Q4T6S4M3L2H4
45	SUB FULL	FB	D5F4B3P2A6Q7T5S7M4L3H5
32	HALFBACK	HB	D5F3B1P1A4Q6T3S6M3L2H4
33	AL PURPOSE	HB	D5F3B1P1A4Q6T3S6M3L2H4
81	FLANKER	FL	D8F5B2P0A3Q7T3S7M7L6H7
83	WIDEOUT	FL	D5F3B1P0A1Q5T2S6M6L4H5
80	SPLIT END	SE	D8F5B2P0A3Q7T3S7M7L6H7
82	SPEEDY	SE	D5F2B0P0A2Q6T0S6M5L5H5
87	TIGHT END	TE	D8F5B5P4A3Q3T5S4M5L2H5
88	TIGHT LEFT	TE	D5F3B4P3A1Q1T3S3M3L1H3
89	UPBACK	UB	D5F4B3P2A2Q2T2S5M4L2H4

Puoi visionare o stampare il tuo elenco di giocatori durante un gioco selezionando <ESC> durante la pausa del gioco.
Poi seleziona TEAMS e SHOW ROSTER - [nome della tua squadra] per aprire l'elenco della tua squadra.
Puoi visionare la classifica con BY DEPTH CHART (il numero di elenco), BY NUMBER o BY NAME.
Per vedere su e giù l'elenco, usa le frecce alto, basso, destra e sinistra sulla barra del menu.
Puoi stampare sia PAGE (una pagina) che ALL (tutto l'elenco).

RATINGS (ELENCO CARATTERISTICHE)

Il numero sull'elenco delle caratteristiche(nella colonna in alto a destra) mostra l'abilità di ogni giocatore. Gli elenchi sono basati su una scala da 0 (il peggiore) a 9 (il migliore). Muovi il cursore su un'abbreviazione dell'elenco e la parola intera apparirà nella parte alta dello schermo. L'elenco è stilato in modo che un giocatore appaia dipendente dalla sua posizione in campo.

GENERAL RATING (ABILITÀ GENERALI)

D Abilità di evitare infortuni.

F Abilità da parte di chi porta la palla a evitare di cadere, oppure, per un difensore, a far cadere un avversario.

Q Rapidità. Per un portatore di palla, significa un'accelerazione extra; per un difensore, una maggiore possibilità di intercettare la palla.

S Velocità. Velocità del giocatore nel ruolo che gli è stato affidato.

OFFENSIVE RATINGS (ABILITÀ D'ATTACCO)

P Pressione. Abilità del passer di lanciare sotto pressione.

R Slancio. Abilità di chi corre a trovare il percorso migliore per passare attraverso un varco.

T Abilità di chi corre a disfarsi dei placcaggi e battersi per percorrere un maggior numero di iarde.

M Medie/corte pass routes. Abilità del passer e del ricevitore di evitare di essere intercettati sulla corta e media distanza (fino a 17 iarde).

L Long pass routes. Abilità del passer e del ricevitore di evitare di essere intercettati sulla lunga distanza (18 iarde o più).

C Abilità del passer nel trovare il ricevitore.

E Abilità extra del passer nel fare touchdown quando si trova vicino alla linea finale.

P Abilità del blocker a intercettare i passaggi.

B Abilità del blocker a fermare una corsa.

H Abilità del ricevitore a ricevere la palla.

DEFENSIVE RATINGS (ABILITÀ DI DIFESA)

P Abilità del difensore di passare in corsa o togliere la palla al passer.

R Abilità di un difensore a tappare un buco, evitare un blocco e essere in posizione per un placcaggio.

T Abilità del difensore di placcare chi porta la palla.

I Abilità del difensore di prendere un passaggio.

M Abilità del difensore di stare molto vicino al ricevitore e difendere un passaggio quando si usano le opzioni Man, Bump o Favor.

Z Abilità del difensore di capire il passer, di reagire in fretta e difendere un passaggio quando si usano le opzioni Short Zone o Long Zone.

SPECIAL TEAMS RATINGS (ABILITÀ DEI SPECIAL TEAM)

P Penalità totale per tutta la squadra; più alta è la classifica e minore è la possibilità che la squadra sia penalizzata.

B Abilità del field goal kicker o del

punter di evitare un blocco nel tentativo di fare goal. Può essere riferita anche all'abilità che ha la squadra di bloccare i ritorni dopo il kick da parte della squadra avversaria.

1, 2, 3, 4, 5 Abilità del placekicker (posizione K) di calciare un goal della lunghezza di 10-19 iarde, 20-29, 30-39, 40-49 iarde e di 50 o più iarde. La percentuale di chance di un calcio di successo è di circa 10,8 volte la classifica del kicker più un accomodamento per i calci bloccati e la lunghezza del tiro se questo è superiore alle 50 iarde. La lunghezza del tiro è calcolata prendendo la linea d'azione più 7 iarde indietro fino al punto del calcio più 10 iarde della zona finale. Ad esempio, se la linea d'azione è 30, un tentativo di goal sarebbe di 47 iarde.

K Media totale della lunghezza del kickoff per un placekicker e di un punt per un punter.

H Più è alto il punteggio, più tempo la palla rimarrà in aria dopo un punt dando quindi più possibilità alla squadra di mettersi in posizione corretta nel bloccare un punt return.

(CHANGING A RATING) CAMBIARE UNA CLASSIFICA

Puoi cambiare una classifica, ma a condizione di uscire dal gioco.
Al Main Menu (menu principale) clicca sulla lavagna (CHALKBOARD) e seleziona la squadra (TEAM).
Per i dettagli leggi più avanti nel paragrafo **"Chalkboard-Team Editing"**.

PLAYER POSITIONS (Posizioni dei giocatori)

Ecco una lista delle posizioni dei giocatori che puoi trovare in John Madden Football:

ATTACCO:

C Center

FB Fullback

FL Flanker

G Guard

Hb Halfback

K Placekicker

LG Left Guard

LT Left Tackle

P Punter

PB Passing Back

QB Quarterback

RG Right Guard

RT Right Tackle

SE Split End

T Tackle

TE Tight End

UB Up Back

DIFESA:

CB Cornerback

DE Defensive End

DLE Defensive Left End

DLT Defensive Left Tackle

DNT Defensive Nose Tackle

DRE Defensive Right End

DRT Defensive Right Tackle

DT Defensive Tackle

FS Free Safety

KR Kickoff Returner

LB Linebacker

LCB Left Cornerback

LILB Left Inside Linebacker

LLB Left Outside Linebacker

MLB Middle Linebacker

PR Punt Returner

RCB Right Cornerback

RILB Right Inside Linebacker

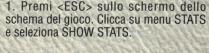
RLB Right Outside Linebacker

S Safety

SS Strong Safety

VIEW STATISTICS (Video delle statistiche)

John Madden Football compila una serie di statistiche per te mentre stai giocando lo Standard Game.
Sono come quelle che trovi nella pagina dello sport del tuo quotidiano.
In qualunque momento, durante il gioco, puoi controllare l'andamento della squadra oppure le performance di un singolo giocatore.
Per chiamare lo schermo delle statistiche durante un gioco:

1. Premi <ESC> sullo schermo dello schema del gioco. Clicca su menu STATS e seleziona SHOW STATS.

2. Il primo schermo mostra il riassunto del punteggio per i quattro quarti e le statistiche della squadra. Le statistiche sugli schermi successivi mostrano il breakdown. Usa la freccia in giù sulla barretta del menu per vedere il resto delle statistiche. Ricorda che stai guardando delle statistiche che coprono il gioco fino al punto dove sei arrivato.

3. Per stampare una o tutte le statistiche clicca il menu PRINT (stampa) e seleziona PAGE (pagina) per stampare la pagina che vedi sullo schermo oppure ALL (per stampare tutte le pagine).

4. Seleziona EXIT per abbandonare lo schermo delle statistiche. Al menu principale (Main Menu) scegli GAME e poi seleziona RESUME (riassumi) per ritornare dov'eri prima.

5. Alla fine del gioco puoi salvare il

primo schermo di statistiche sul tuo data disk. Alla fine del tuo gioco, dovresti essere allo schermo Game Pause. Scegli STATS e seleziona SHOW STATS. Quando vedi lo schermo che ti mostra le statistiche, clicca su FILING e seleziona la squadra per la quale vuoi salvare le statistiche.

Nota: con questo comando salvi solo il primo schermo di statistiche.
Se vuoi tutte le statistiche devi stamparle tutte prima di uscire dal gioco.

SAVE/QUIT GAME (Salva/esci dal gioco)

Quando vuoi uscire dal gioco, premi <ESC> e seleziona GAME.
Ti vengono proposte le seguenti opzioni:

RESUME: selezionala se vuoi riassumere un gioco in pausa

SET UP: richiama lo schermo del Game Set-Up (predisposizione del gioco).

RESTART: annulla il gioco che stai facendo e fai iniziare un nuovo gioco. Comincerai il nuovo gioco al lancio della monetina. Non permette di salvare il gioco che stai facendo.

SAVE: salva il gioco che stai svolgendo così che tu possa rigiocarlo o rivederlo più tardi. Ricorda che puoi salvare un solo gioco sul disco, quindi con questa opzione cancelli qualsiasi altro gioco salvato in precedenza.

QUIT: con quest'opzione ritorni al menu principale (Main Menu), ma non salvi il gioco, quindi se vuoi salvare seleziona SAVE prima di ogni altro comando. Se vuoi uscire interamente dal gioco seleziona QUIT, rimuovi i dischi e spegni il computer.

PRACTICE INDIVIDUAL PLAYS (Pratica per il gioco individuale)

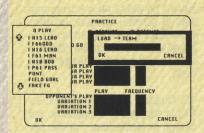
Non hai bisogno di giocare un'intera partita per provare un po' di schemi.
Nell'opzione Practice (pratica) puoi provare uno schema contro un altro per fare un po' di esperienza.
Ad esempio puoi eseguire un gioco che privilegi in particolar modo l'attacco contro parecchi allineamenti difensivi per vedere come questo gioco di attacco si comporta in particolari condizioni difensive.

1. Al Main Menu (menu principale) scegli PLAY e seleziona PRACTICE (Pratica).

2. Seleziona OFFENCE (Attacco) o DEFENCE (Difesa) a seconda del tipo di gioco che desideri provare.

3. Seleziona se vuoi che il gioco cominci dal lato del campo dell'attacco (OFF) o della difesa (DEF). Fai clic nel riquadro vicino a YARD LINE (Linea della iarda) per selezionare su quale linea di iarda la palla deve essere posizionata. Il numero delle iarde aumenta di cinque in cinque.

4. Fai clic sul primo YOUR PLAY.

5. Vedrai il riquadro del libro degli schemi sul lato sinistro dello schermo. Vai su e giù per il riquadro fino a che trovi lo schema che desideri. Seleziona uno schema facendo un doppio clic e il suo nome apparirà di fianco a YOUR PLAY sullo schermo della pratica.

6. Sotto TIMES PRACTICED, usa la tastiera per selezionare il numero di volte che vuoi provare lo schema e premi <RETURN>. (Per selezionare un numero di una singola unità devi farlo precedere da uno 0. Ad esempio, se vuoi far pratica per 5 volte, scrivi "05"). In caso di errore, fai clic sul riquadro col cursore per cambiare il numero o tieni premuto <RETURN> fino a quando si illumina di nuovo il riquadro.

7. Fai clic su OPPONENT'S PLAY (gioco dell'avversario), vedrai una lista di schemi nel riquadro del Libro degli schemi; fai un doppio clic su quello che vuoi. Sotto FREQUENCY (frequenza), scrivi il numero di volte che desideri eseguire questo schema.

8. Se scegli più di un gioco di attacco e/o più di un gioco di difesa, il risultato quando proverai la pratica sarà casuale.

9. Se vuoi provare altri schemi, fai clic su VARIATION #1 (variazione 1) e vedrai nuovamente una lista di schemi. Scegline un altro e seleziona la frequenza. Puoi avere fino a 3 variazioni (devono venire tutte dallo stesso data disk).

10. Quando hai finito, fai clic su OK; le squadre si allineeranno sul campo in formazione. Fai clic per iniziare il gioco. Come in un gioco, puoi controllare i giocatori oppure solo guardare. Se premi la barra spaziatrice, potrai vedere passo passo tutto lo svolgimento dello schema. Osserva come il tuo gioco d'attacco o di difesa si comporta nei confronti della formazione di attacco o di difesa.

11. Quando il gioco è completato, ritorni allo schermo della pratica. Fai clic su OK per giocare di nuovo. Se lo desideri, cambia TIMES PRACTICED e FREQUENCY. Fai clic su CANCEL (annulla) quando hai finito e ritornerai al menu principale.

CHALKBOARD-PLAY DIAGRAMMING (Lavagna degli schemi di gioco)

La lavagna ti permette di cambiare gli schemi esistenti oppure di creare un nuovo gioco d'attacco o di difesa.

SELEZIONARE UN GIOCO D'ATTACCO

Prima di elaborare uno schema, devi caricarlo:

1. Richiama CHALKBOARD (lavagna) dal menu principale e seleziona OFFENSIVE PLAY (Gioco d'attacco).

2. Clicca su -■- e seleziona LOAD PLAY (caricamento del gioco).

3. Il riquadro del libro degli schemi mostra quelli d'attacco che hai a disposizione. Usa le frecce per andare su e giù sulla lista. Fai un doppio clic sul gioco che decidi di modificare.

Chalkboard: lavagna
Offensive Play: schema d'attacco
View: visuale
Formation: formazione
Tasks: compiti
Pos: posizione
Group: gruppo
Exit: uscita
View: Diag.: visuale: diagonale
Task: none: nessun compito assegnato
Pos: none: nessuna posizione

4. I giocatori in attacco sono in formazione con la posizione di ogni giocatore

in attacco marchiato con una "o". La linea arancione indica l'assegnazione della rotta da seguire (non tutti i giocatori ce l'hanno; i giocatori ai quali non viene assegnata di solito attendono che il gioco si sviluppi prima di decidere la loro linea d'azione). In basso ci sono i comandi VIEW (visione) TASK (compito) e POS (posizione). Il primo ti dice qual è la visione che stai guardando in quel momento: DIAGRAM, POSITION, ISOLATION. La visione corretta nella quale sei ora è DIAGRAM. POSITION mostra la posizione di ogni giocatore in questo gioco. ISOLATION si focalizza sulla rotta e sul compito di un singolo giocatore. Userai Position e Isolation più tardi. Task invece ti dice qual è il compito che viene assegnato al giocatore illuminato in questo momento.
Se il giocatore non è illuminato oppure non ha un compito, vedrai scritto TASK: NONE (compito: nessuno). POS illumina la posizione del giocatore. Se un giocatore non è illuminato vedrai scritto: TASK: NONE.

PER MUOVERE I GIOCATORI

Per muovere un giocatore metti la punta del dito del cursore sul giocatore.
Fai clic una volta e il giocatore si "attaccherà" al dito (non tenere premuto il pulsante). Muovi la mano su una nuova posizione e fai ancora clic per mettervi il giocatore.
Nessun giocatore può essere mosso sulla linea d'attacco.
Una volta che muovi un giocatore, egli perde la sua rotta se ne ha una, e anche il suo compito.
Dovrai quindi affidargli un nuovo compito e una nuova rotta.

ANNULLARE I COMPITI E LE ROTTE ASSEGNATE

Prima che tu assegni un nuovo compito e una nuova traiettoria, devi annullare quelli esistenti. Fai in questo modo:

1. Metti il dito sul giocatore del quale vuoi annullare il compito.

2. Premi il pulsante del puntatore. Il giocatore si "incollerà" al dito. Puoi muoverlo in un posto nuovo o lasciarlo dov'è; fai clic per lasciar libero il giocatore.

3. Segui le direzioni qui sotto per riassegnare la rotta e il nuovo compito.

Per cancellare i compiti della squadra:
1. Spingi giù

2. Seleziona CANCEL ALL. Tutti i compiti e gli assegnamenti di rotta saranno cancellati.

3. Riassegna la rotta al giocatore e dagli i nuovi compiti.

Per cancellare un compito seleziona dal menu TASKS oppure GROUP.
1. Spingi giù

2. Seleziona CANCEL TASK. La mano col gesso si tramuterà nella mano col dito puntato.

ASSEGNARE COMPITI DI GRUPPO

I compiti di gruppo ti aiutano a risparmiare tempo nell'assegnamento dei compiti.
Ci sono 6 gruppi di compiti che puoi scegliere dalla lavagna dell'attacco. Una volta selezionato un compito di gruppo, i giocatori che saranno influenzati prenderanno le loro nuove posizioni e mostreranno la nuova rotta loro assegnata.
Per assegnare un compito di gruppo scegli VIEW e seleziona DIAGRAM. Quindi scegli GROUP e seleziona un assegnamento dalla lista che trovi qui sotto:

RUN BLOCK: assegni entrambi i guards, i tackles e il center per andare in avanti e bloccare un difensore avversario nello sforzo di creare dei varchi per il ritorno.

PASS BLOCK: il center corre e blocca, i guards fanno un passo indietro e bloccano i pass rushers; i tackles fanno 3 passi indietro e bloccano il Rushing Defensive Ends oppure il linebacker.

TRAP LEFT: tackle sinistro, guardia di sinistra e blocco centrale sulla destra; il guard di destra spinge a sinistra; il tackle destro blocca a sinistra.

TRAP RIGHT: il tackle sinistro blocca a destra; il guard di sinistra spinge a destra; il center, il guard destro e il tackle destro bloccano tutti a sinistra.

FIELD GOAL: il center blocca e passa la palla al QB che la posiziona; guards e tackles bloccano nelle loro posizioni iniziali; entrambi i tight end fanno tre passi indietro e bloccano i rusher; il fullback blocca nella retoroguardia; e il kicker corre in avanti e calcia la palla.

PUNT: il center blocca e passa la palla al punter; le guardie, i tackles e i tight end stanno sulle loro posizioni; il fullback blocca in avanti; il punter infine calcia la palla.

ASSEGNARE COMPITI INDIVIDUALI

Hai posizionato i giocatori dove vuoi e sei soddisfatto che i gruppi stiano facendo le mosse giuste. Ora puoi anche assegnare un compito individuale a un giocatore.

1. Seleziona TASKS e poi seleziona uno dei compiti della lista.

2. Muovi la mano su un giocatore e fai clic. La sua rotta precedente scompare e un rettangolo evidenzierà il giocatore.

3. Muovi il joystick in una direzione per creare la rotta per quel giocatore. Fai clic una volta per cambiare la direzione della rotta del giocatore (può cambiare direzione fino a tre volte). Al quarto clic la rotta è memorizzata. Se stai predisponendo solo una o due direzioni fai un doppio clic sull'ultimo comando che hai dato per annullare il resto delle sue mosse. Se l'assegnazione è accettata, vedrai nuovamente la manina cursore col dito puntato.

La parola NONE appare di fianco a TASK: alla base dello schermo e la nuova rotta appare interamente disegnata.

Nota: l'unica eccezione per assegnare compiti individuali è MOTION. Vedi quali sono i compiti per le istruzioni speciali.

RUN: dà al corridore una rotta generica.

DAYLIGHT: il running back corre a 3/4 di velocità e cerca il varco o il percorso assegnatogli.

DRAW: il running back è nella sua posizione iniziale fino a quando il quarterback gli passa la palla; poi corre in avanti.

RUN FAKE: il runner corre verso i varchi lasciati aperti e si muove come se avesse veramente ricevuto un passaggio.

HANDOFF: il QB si gira, fa un numero di passi che gli sono stati assegnati e passa al runner. Il runner si illumina al momento in cui riceve la palla. La rotta del runner deve intersecarsi con quella del QB se si vuole che avvenga il passaggio di mano della palla.

PITCH: il QB segue la sua rotta e tira lateralmente la palla al running back. Devi avere un running back vicino al QB per fare questa mossa.

OPTION PITCH: il QB comincia a correre, poi o lancia la palla all'half back o la tiene per fare un'azione personale. Se il QB sta tenendo la palla, dovresti fare in modo che corra dietro ai running back.

RUN BLOCK: il giocatore segue il percorso e i difensori bloccano.

PLAY ACTION PASS: il QB finge un passaggio al running back (che esegue un run fake), invece passa al ricevitore.

PASS ROUTE: al ricevitore viene assegnata una traiettoria generica per il passaggio.

PRIMARY: disegna il percorso del ricevitore che il QB controlla prima di tirare. I migliori QB non hanno bisogno di un primary, vedono l'intero campo.

CHECK SWING: controlla che ci sia un pass rusher libero. Se non c'è si sposta il lancio sul percorso di un ricevitore.

BLOCK AND GO: il running back o il ricevitore bloccano per un momento, poi corrono nella direzione stabilita.

COME BACK: preciso passaggio all'indietro; muovi il joystick a destra o a sinistra per decidere qual è il lato dove il ricevitore deve andare, e poi fai clic.

CURL: il ricevitore si sposta o da una parte o dall'altra; per decidere da che parte si dovrà dirigere, bisognerà muovere il joystick a destra o a sinistra.

PASS BLOCK: il giocatore fa qualche passo indietro e blocca il difensore più vicino.

MOTION: per dare un compito di movimento:

1. seleziona MOTION dalla lista TASK.
2. disegna il percorso completo del giocatore.
3. seleziona dal menu TASKS il compito che vuoi assegnare al giocatore dopo che l'azione è iniziata (dopo lo snap).
4. muovi la manina-cursore sopra il giocatore e fai clic.

PLACE KICK: il kicker corre verso il punto dove è posta la palla e la calcia.

CAMBIARE TIPO DI GIOCATORI

Con l'opzione di menu POS puoi cambiare il tipo di giocatore ovunque sia.
Mettiamo che tu abbia uno schema d'attacco sulla lavagna. Il quarterback ha un halfback alla sua sinistra e un fullback alla sua destra; a questo punto decidi che vuoi avere i due migliori halfback per questa azione.
Con questa opzione puoi cambiare il fullback con un halfback. Per cambiare un tipo di giocatore, seleziona VIEW e poi POSITION. I circolini sullo schermo si trasformano in numeri e ogni numero rappresenta una posizione.
La lista delle posizioni, appena sopra la formazione, ti dice che tipo di giocatore hai in ogni posizione.

Chalkboard: lavagna
Offensive Play: schema d'attacco
View: visuale
Formation: formazione
Tasks: compiti
Pos: posizione
Group: gruppo
Exit: uscita
View: diag.: visuale: diagonale
Task: none: nessun compito assegnato
Pos: none: nessuna posizione

Decidi quale posizione vuoi cambiare, seleziona POS e poi il tipo di giocatore che vuoi avere in quella posizione.
L'indicatore si trasforma dalla manina-cursore a una puntina. Posiziona la puntina sul numero del giocatore che sta uscendo e fai clic. Il nuovo tipo di giocatore ora appare nella Position List (lista delle posizioni) vicino al numero che corrisponde alla sua posizione sul diagramma.
Se hai due giocatori che giocano un'azione nella stessa posizione, accanto alla posizione del secondo apparirà un "2". Ad esempio, nel disegno puoi vedere due tight ends: uno è TE (il miglior tight end), mentre l'altro è TE2 (il secondo miglior tight end).

DIAMO UN'OCCHIATA AI GIOCATORI SINGOLI

Per controllare il compito di un singolo giocatore e il percorso che gli è stato assegnato, seleziona VIEW e poi ISOLATION. Tutti i percorsi assegnati (linee arancioni) scompariranno dallo schermo.
Metti la lente d'ingrandimento su un singolo giocatore e fai clic per vedere il suo compito e il percorso assegnatogli.
È facile vedere le mosse individuali senza l'ingombro delle mosse di tutti gli altri giocatori.
Un altro modo per vedere i compiti individuali (ma non le assegnazioni) è usare la manina-cursore. Tieni premuto il pulsante e muovi il cursore da un giocatore all'altro.
La posizione di ogni giocatore e il suo compito appariranno alla base dello schermo. Accertati di aver premuto il pulsante.
Se lasci il pulsante su un giocatore evidenziato annulli il suo compito. Quando hai finito, togli il cursore dai giocatori e lascia il pulsante.

CAMBIARE UNO SCHEMA

Per cambiare la tua formazione, spingi giù ◆ e poi seleziona FLOP PLAY. La formazione cambia e diventa esattamente l'opposto di quella precedente (ad esempio, il lato forte di un allineamento diventa quello debole e quello debole si trasforma in quello forte).

CONTROLLARE IL NUOVO SCHEMA

Quando stai compiendo un personale cambiamento e riassegnando i compiti ad un giocatore, spingi giù ◆ e poi seleziona WALK THRU: questo ti permette di controllare che i compiti dei giocatori siano adatti allo schema che stai compiendo.
Vedrai tutti gli 11 giocatori muoversi lentamente alle posizioni assegnate. Controlla che i giocatori si muovano come hai stabilito.
Per ritornare ai diagrammi dello schema sulla lavagna, schiaccia il pulsante.

STAMPARE LA FORMAZIONE

John Madden Football non supporta la stampa grafica, quindi non puoi stampare i percorsi dei giocatori, però puoi

stampare la formazione selezionando PRINT FORMATION dal menu.

SALVARE LO SCHEMA

Ora che hai perfezionato lo schema, ricorda di salvarlo. Clicca su -■- e seleziona SAVE PLAY.
Fai clic su OK per salvarlo con il suo nome oppure scrivi un nome nuovo e fai clic su OK.

VISIONARE IL NUOVO SCHEMA CONTRO GLI AVVERSARI

Ora che hai visto come i giocatori si muovono quando hanno la palla, vorrai osservare come lo schema agisce quando è attiva la difesa. Per farlo:

1. Clicca su -■- e seleziona FULL PADS. Prima di continuare devi salvare lo schema. Seleziona OK per salvarlo sotto il suo nome, oppure dagliene uno nuovo. Se lo salvi sotto lo stesso nome, ti viene detto che il file esiste già. Seleziona OK per sostituire il file. Segui le istruzioni sullo schermo fino a quando non vedrai apparire lo schermo Full Pads con il nome dello schema d'attacco nel riquadro vicino a YOUR PLAY.

2. Per scegliere lo schema del tuo avversario, punta allo spazio nel riquadro più basso vicino a OPPONENT'S PLAY e fai clic. Avrai il libro dello schema d'attacco; fai due volte clic su uno schema per selezionarlo. Poi, se lo desideri, cambia FREQUENCY (la frequenza) facendo clic sul numero e selezionandone uno nuovo. Puoi aggiungere fino a tre schemi difensivi ripetendo questa procedura con le posizioni di VARIATION #.

3. Fai clic su OK per confermare le tue

scelte. Le squadre appaiono nella formazione pre-snap. Fai clic per far iniziare il gioco. L'allenatore Madden ti dirà come stai andando.

CREARE SCHEMI D'ATTACCO PERSONALI

Anche se John Madden Football ti fornisce 81 schemi, puoi crearne di tuoi, completamente diversi da quelli che hai visto finora.

1. Al menu principale, seleziona CHALKBOARD e poi OFFENSIVE PLAY.

2. Accertati di essere nella modalità di diagramma selezionando VIEW e poi DIAGRAM.

3. Seleziona FORMATION e seleziona una formazione. Il nome della formazione appare alla sommità dello schermo e la difesa si mette in posizione. Dai un'occhiata alle posizioni dei giocatori e decidi se è quella la formazione che vuoi come base per il tuo schema. Provane un'altra se questa non ti sembra la più appropriata.

4. Una volta che hai selezionato una formazione, usa i dettagli che trovi nel paragrafo seguente.

REDIGERE E CREARE SCHEMI DI DIFESA

Usa la Chalkboard per redigere o creare schemi difensivi nello stesso modo utilizzato per creare gli schemi di attacco.
Dal menu principale seleziona CHALKBOARD e poi DEFENSIVE PLAY.
Nel "Diagram view" vedrai una formazione generica d'attacco insieme alla formazione difensiva.
Non puoi cambiare la formazione d'attacco fornita dal programma.

ASSEGNARE UNA FORMAZIONE

Ci sono due opzioni di formazione sulla barra di menu: 4-3 e 3-4. Il 4-3 usa due tackles difensivi e un middle linebacker. Il 3-4 usa un nosetackle e due linebackers interni. Quando stai creando un nuovo schema difensivo, scegli da uno di questi menu la formazione.
Una volta che hai una formazione puoi procedere ad assegnare individualmente i compiti.
Tutte le squadre professioniste usano sia il 4-3 sia il 3-4 come difesa base.

ASSEGNAZIONE DEI COMPITI DI TUTTO IL GRUPPO

Per risparmiare tempo, puoi assegnare compiti di gruppo attraverso il menu GROUP e puoi scegliere i compiti individuali per ognuno dei giocatori rimanenti.
Per assegnare un compito di gruppo, seleziona VIEW e il diagramma.
Poi seleziona GROUP e infine scegli un'assegnazione dalla lista seguente:

GAP CONTROL: i linebacker e gli uomini di linea chiudono i varchi nella linea dove è più possibile il passaggio del runner.

PASS RUSH: i linemen in difesa si scagliano contro il QB; questo indebolisce la

loro abilità nel fermare una corsa.

READ: i linemen in difesa mantengono la loro posizione e cercano di capire i giocatori in attacco prima di agire. Forte difesa contro una corsa.

MAN TO MAN: tutti i ricevitori sono coperti da un difensore con il free safety capace di operare liberamente nella zona di profondità.

2 DEEP ZONE: i linebackers e i corners coprono la zona iniziale, mentre i due safety coprono la zona di profondità.

ZONE STRONG: la difesa ruota verso il lato forte lasciando tre difensori nella zona profonda.

ZONE WEAK: la difesa ruota verso il lato debole lasciando tre difensori nella zona profonda.

PUNT RETURN RIGHT: si forma un nucleo di giocatori di difesa che sul lato destro cercano di fermare il punt returner.

PUNT RETURN MIDDLE: tutta la linea difensiva si dirige verso il punt returner con l'obiettivo di fermarlo.

PUNT RETURN LEFT: è l'immagine speculare del Punt Return Right.

ASSEGNARE COMPITI INDIVIDUALI

Per assegnare compiti individuali a ognuno dei giocatori:

1. Seleziona TASKS e poi uno dei compiti descritti qui di seguito. Ora appare la manina-cursore e la scritta con il compito assegnatogli.

2. Sposta la manina sopra un giocatore e fai clic. Il suo percorso precedente scompare e un rettangolo evidenzia il giocatore.

3. Muovi il joystick nelle direzione che vuoi per creare il percorso del giocatore. Fai clic una volta per cambiare il percorso del giocatore (puoi farlo fino a tre volte). Al quarto clic il percorso è assegnato. Se stai disegnando solo una o due direzioni, fai due volte clic sull'ultima mossa per annullare le altre. Se l'assegnazione è accettata, vedrai nuovamente la manina-cursore che indica. La scritta NONE appare di fianco a TASK: alla base dello schermo, e il nuovo percorso appare interamente.

Nota: l'unica eccezione per l'assegnazione di compiti individuali è MAN TO MAN.

READ: il giocatore mantiene la sua posizione e cerca di capire i giocatori in attacco prima di reagire. Forte difesa contro una corsa.

GAP CONTROL: il giocatore copre il varco assegnatogli.

PASS RUSH: il giocatore corre dopo aver ricevuto il passaggio.

BLITZ: il linebacker o il defensive back penetrano nel campo d'at-

tacco per fermare un passaggio o una corsa.

MAN TO MAN: la guardia difensiva controlla un potenziale ricevitore. Fai clic su un difensore e poi sul giocatore in attacco che egli sta marcando. Fai ancora un clic per completare l'assegnazione.
BUMP AND RUN: il difensore colpisce il potenziale ricevitore e poi lo marca uomo a uomo. Muovi il joystick a sinistra o a destra per evidenziare il ricevitore da marcare e poi premi il pulsante.

BUMP AND ZONE: il difensore colpisce il ricevitore e si sposta in una zona di copertura iniziale.

SHORT ZONE: il difensore, di solito un linebacker o un cornerback, si pone in copertura di una zona iniziale.

LONG ZONE: i defensive back coprono una zona in profondità.

FAVOR WEAK: il giocatore, di solito un safety nella difesa uomo a uomo, provvede alla copertura del lato debole.

FAVOR STRONG: il giocatore, di solito un safety nella difesa uomo a uomo, provvede alla copertura del lato forte.

KICK RETURN BLOCK: il lineman cerca di prevenire che un giocatore d'attacco passi la linea di difesa dopo che la palla è stata calciata.

RETURN KICK: il giocatore che prende il kickoff o il punt comincia la corsa verso la meta avversaria.

CHALKBOARD-TEAM EDITING (Modificare i Team)

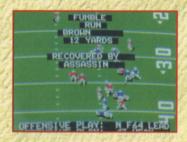
Per lavorare con un ruolino della squadra, scorri CHALKBOARD dal menu principale, e poi TEAM. Scorri FILING e seleziona LOAD. Vedrai una lista di tutte le squadre, fai un doppio clic su quella che intendi usare:

- usa le frecce in su e in giù sul menu per scorrere il ruolino

- usa i tasti freccia sulla tastiera per muoverti all'interno del ruolino

- per cambiare il numero di un giocatore, un nome oppure il punteggio, evidenzia la caratteristica che vuoi modificare. Guarda la linea alla sommità dello schermo, vedrai i nomi di tutte le caratteristiche. Scrivi il nuovo numero, il nuovo nome oppure il numero del punteggio(da 0 a 9) e premi <RETURN>

- per cambiare la posizione di un giocatore, evidenzia l'abbreviazione della sua posizione. Vedrai il nome intero alla sommità dello schermo. Usa i tasti A e Z per muoverti su e giù scorrendo la lista delle posizioni. Premi <RETURN> quando hai finito.

Molti di questi ruolini sono soggettivi e quindi ti incoraggiamo a cambiarli come preferisci. Sappi che il football americano è un gioco di finezza, e che lievi variazioni possono produrre cambiamenti molto significativi nell'efficacia di certi schemi.

FILING

LOAD: caricare un ruolino di una squadra.

SAVE: salva tutti i cambiamenti fatti al ruolino della squadra.

CLEAR WORKSHEET: cancella un ruolino della squadra dallo schermo. Se vuoi salvare il lavoro, accertati di selezionare per prima cosa SAVE, altrimenti perderai tutto il lavoro fatto.

EDIT

INSERT LINE: inserisce una linea sopra il cursore sul ruolino. Hai a disposizione un massimo di 60 linee per ruolino.

DELETE LINE: cancella la linea evidenziata dal cursore.

HEAL INJURIES: guarisce i giocatori da qualsiasi infortunio.

SET ALL RATINGS: predispone tutte le classifiche per ogni giocatore per un numero compreso tra 0 e 9. Seleziona EDIT e poi SELECT ALL RATINGS. Fai clic su un cerchio vicino a uno dei numeri e fai clic su OK.

PRINT

PAGE: stampa quello che vedi sullo schermo.

All: stampa l'intero ruolino.

SHOW

BY DEPHT CHART: dispone ogni giocatore nella sua posizione in base al punteggio.
BY NUMBER: mostra i giocatori in ordine di numero che hanno sulla maglietta.

BY NAME: mostra i giocatori in ordine alfabetico.

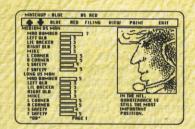
THE MADDEN REPORT (Il resoconto di Madden)

Il resoconto di Madden ti permette di confrontare le abilità delle due squadre. Fai così:

1. Schiaccia ▬■▬ e seleziona THE MADDEN REPORT. Fai clic per continuare.

2. Scorri FILING e seleziona LOAD TEAMS. Scegli le due squadre che vuoi mettere a confronto.

Matchup-Blue vs Red: partita blu contro rosso
In the NFL, quarterback is still the most important position: nella NFL, il QB è ancora il ruolo più importante.

3. Alla sommità dello schermo ci sono due nomi di squadre. La squadra il cui nome appare per primo è quella che stai visionando. Sul primo schermo vedi l'abilità del quarterback della squadra ABC nella categoria Medium contro Man e Long contro Man. La prima barretta in ogni categoria mostra l'efficacia del QB in quella categoria. Le barrette rimanenti in quella categoria sono i nomi dei giocatori e le classifiche delle altre squadre. Ogni classifica rappresenta l'abilità del giocatore avversario di giocare contro il QB; più alto è il numero, migliore sarà l'avversario contro il QB.
Nello schermo che vedi nel disegno, Mad Bomber è il QB. La prima barretta mostra che egli ha un punteggio di 7 nella situazione Medium contro Man, il che non è affatto male considerando che il punteggio più alto è 9. In basso a destra vedi un punteggio di 3 per LEFT

OLB, vale a dire che LEFT OLB ha solo un'efficacia di 3 quando gioca nella sua posizione contro il QB. LCORNER ha un punteggio di 5 contro il QB, vale a dire che è meno efficace contro il QB di quanto lo è LEFT OLB. Nella categoria Long contro Man, Mad Bomber ha un punteggio di 5. Chiaramente, la sua prestazione in questa categoria non è buona come in quella Medium contro Man, dove il suo punteggio è 7.

4. Usa la freccia puntata verso il basso per vedere gli altri punteggi del QB: medium contro Zone, Long contro Zone, Pressure contro Blitz, Coverage read contro Zone ecc. Nell'angolo dello schermo in basso a destra, Madden ti fornisce un riassunto delle responsabilità del QB in ogni circostanza. Quando i confronti tra i QB sono terminati, ti muovi sul fullback, la posizione seguente del giocatore. L'ultima riga sullo schermo mostra la posizione del giocatore che stai visionando e il numero della pagina.

5. Premi sulla squadra XYZ e seleziona il QB, vedrai che alla sommità dello schermo appare per primo il nome della squadra, poi le informazioni del QB per la squadra XYZ.

6. Seleziona una qualsiasi delle altre posizioni dal menu di XYZ oppure usa le frecce su e giù sulla barretta di menu per scorrere tutte le posizioni della squadra. Puoi ritornare alla squadra ABC in ogni momento.
Qui sotto trovi qualche altra opzione di menu:

VIEW

PLAYER NAMES: mostra il nome del giocatore.

POSITION NAMES: mostra una versione ridotta del nome del giocatore e la sua posizione.

PLAYER NUMBERS: mostra il numero del giocatore e il nome.

FULL DISPLAY: mostra il numero del giocatore, il nome e la posizione.

PRINT

Se scegli un'opzione di stampa ma non sei connesso a una stampante, il programma agirà come se ci fosse, quindi devi attendere finché il computer non crede di aver finito di stampare prima di continuare.
Puoi comunque annullare il comando di stampa.

PAGE: stampa quello che è sullo schermo.

ABC: stampa i dati della squadra ABC.

BOTH TEAMS: stampa i dati di tutte e due le squadre. Ci sono 70 schermi pieni di informazioni sulle due squadre, quindi preparati ad aspettare.

GAME PLAN: stampa un piano di gioco col quale puoi sostituire il tuo.

FILER

Il filer permette di fare un numero di funzioni base del disco. Per accedere a tutte le seguenti opzioni del File premi ▬■▬ , seleziona FILER e premi FILING.

COPY: permette di copiare le squadre. Evidenzia ciò che vuoi copiare e seleziona COPY. Segui le istruzioni sullo schermo.

DELETE: permette di cancellare un elemento. Scorri nel riquadro quello che vuoi cancellare, evidenzialo e poi seleziona DELETE dal menu FILING.

FORMAT DATA DISK: formatta un data disk sul quale puoi mettere la tua squadra.

FORMAT A GAME DISK: formatta un game disk. Devi avere un game disk formattato per giocare lo Standard Game.

SWAP DISK: mostra il contenuto del nuovo disco dopo che hai inserito un nuovo disco nel drive. Usa questo comando quando stai lavorando con più di un data disk.

OFFENSIVE DIRECTORY: mostra la directory di attacco sul data disk che stai usando.

DEFENSIVE DIRECTORY: mostra la directory difensiva sul data disk che stai usando.

SHOW STATS (MOSTRA LE STATISTICHE)

Sotto ▬■▬, sul menu principale c'è l'opzione SHOW STATS. Sotto FILING trovi queste opzioni:

LOAD: questo comando carica le statistiche da un gioco salvato sul tuo data disk.

SAVE: salva le statistiche che hai sullo schermo sul data disk.

MERGE: aggiunge sul data disk le statistiche selezionate a quelle sullo schermo. Vedrai un riquadro con le statistiche salvate in precedenza, selezionane una e le statistiche di quel gioco verranno aggiunte a quelle che vedi sullo schermo.
Usa PRINT se vuoi stampare l'intera pagina.

SYSTEM SETUP (PREDISPOSIZIONE DEL SISTEMA)

Sotto ▬, sul menu principale c'è SYSTEM SETUP. Usa questo comando per predisporre la stampante e le informazioni dell'hard disk.

INTRODUCTION (INTRODUZIONE)

Scegli INTRODUCTION sotto ▬ per vedere l'Introduzione di Madden.

CARICAMENTO DI JOHN MADDEN FOOTBALL*

Se sei un utente di floppy disk o di hard disk, la prima cosa che devi fare è accendere il tuo sistema con DOS 2.0 o successive.

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

Non puoi giocare col disco originale. DEVI fare una copia del disco.
È facile installare John Madden Football sul tuo hard disk o sui floppy. Questo gioco può essere installato su:

- Hard disk oppure RAM disk
- 2 floppy disk da 5.25 pollici e 360 K
- 1 floppy da 3.5 pollici e 720K
- 1 floppy ad alta densità

Se stai installando il gioco su uno o più floppy, prima accertati di aver formattato il disco.

1. Inserisci il disco John Madden Football nel drive A, scrivi A: e premi INVIO.

2. Scrivi INSTALL e premi INVIO.

3. Vedrai il menu del programma di installazione. Utilizza le frecce su e giù per evidenziare un'opzione e premi INVIO.

4. Segui i suggerimenti sullo schermo per installare i dischi.

UTENTI DI HARD DISK

Il gioco sarà installato nella directory che desideri. La directory di default è MAD-

DEN; puoi comunque inserire il nome di directory che preferisci.

UTENTI DI FLOPPY DISK

Quando stai installando il gioco, il programma ti chiede di inserire un disco vuoto in un drive diverso da quello che contiene il programma. Se hai solo un drive per il floppy disk, quando ti suggeriscono di usare il drive B, togli il disco di John Madden Football, inserisci il disco vuoto e premi INVIO per continuare.

Nota per coloro che utilizzano un floppy disk da 5.25 pollici e 360 K:
quando state installando il gioco, accertatevi di etichettare il primo disco con la scritta PROGRAM DISK e il secondo con GAME DISK.

Nota per coloro che utilizzano un solo drive:
per installare il gioco, inserite il disco John Madden Football nel drive. Scrivete **B**: e premete INVIO. Il computer farà una delle cose seguenti:

- **Vi suggerisce di inserire un disco.** Quando questo avviene, premete un tasto qualsiasi.

- **Passa sul drive B.** Scrivete **DIR** e premete INVIO. Quando appare il suggerimento, premete un tasto qualsiasi.

Poi scrivi **A**: e premi INVIO. Segui la procedura che riguarda il drive A menzionata precedentemente. Questo permette di entrare in modalità emulazione del drive. Ora scrivi **INSTALL** e premi INVIO.

GIOCARE CON UN HARD DISK

1. Scrivi **C**: e premi INVIO (presumiamo che il tuo hard disk sia **C**: se non lo fosse scrivi la lettera corretta).

2. Scrivi **CD\MADDEN** e premi INVIO. Nota: MADDEN è la directory di default di quando hai installato il gioco; se hai usato un altro nome per la directory, scrivilo al posto di MADDEN.

3. Scrivi **MFB** e premi INVIO.

GIOCARE CON UN FLOPPY DISK

1. Inserisci la copia del disco John Madden Football in un drive e accertati di essere posizionato sul drive. (Per coloro che utilizzano floppy disk da 5.25 pollici: mettete nel drive il disco con l'etichetta "Program Disk").

2. Scrivi **MFB** e premi INVIO. Il gioco verrà caricato e si potrà vedere il menu principale.

UTENTI DI FLOPPY DISK DA 5.25 POLLICI

Vi è suggerito, quando è necessario, di cambiare i dischi durante il gioco. Quando vi viene richiesto il disco per il drive A, inserite il disco con l'etichetta "Program Disk". Quando invece vi viene chiesto un disco per il drive B, inserite il "Game Disk". Se state usando due drive, inserite il "Program Disk" nel drive A e il "Game Disk" nel drive B.

CARATTERISTICHE DI CARICAMENTO

Hai la possibilità di caricare il gioco con alcune caratteristiche semplicemente scrivendo una lettera dopo MFB e premendo INVIO.

Ad esempio, se vuoi caricare il gioco con l'opzione suono disinserita, basta che tu scriva **MFB N** e prema INVIO.
Puoi anche usare più di una lettera alla volta. Ad esempio, per iniziare il gioco nella modalità EGA con l'opzione suono disinserita, scriverai **MFB E N**.

Qui di seguito troverai una lista completa di opzioni di caricamento:

MFB C* carichi il gioco nella modalità CGA
MFB E* carichi il gioco nella modalità EGA
MFB J carichi il gioco con il joystick abilitato al posto del mouse. Se hai sia il joystick sia il mouse inseriti e non usi questo comando, il mouse sarà in funzione, ma non il joystick.
MFB N carichi il gioco con l'opzione suono disinserita.
MFB T* carichi il gioco nella modalità grafica Tandy.

* Il programma discerne automaticamente la modalità grafica che il tuo computer utilizza - (non ti è richiesto di usare C, E oppure T). Tuttavia, ci sono delle circostanze in cui potresti voler predisporre da solo la modalità grafica. Il programma entra in modo CGA se non c'è abbastanza memoria per EGA o per la modalità grafica Tandy.

UTENTI DELLA TASTIERA

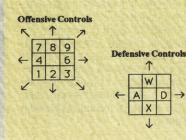
Quando carichi il gioco, la tastiera numerica è predisposta per simulare l'utilizzo di un joystick o un mouse.
Premi F1 per inserire o disinserire la simulazione del joystick o del mouse. Quando premi F1, sentirai uno o due beep. Un beep significa che l'hai disinserita, due che invece l'hai inserita.
Se stai giocando una partita per un solo giocatore userai la tastiera per controllare i giocatori e le selezioni dal menu.
Se stai facendo una partita tra due giocatori, la persona in attacco userà la tastiera numerica, mentre chi è in difesa utilizzerà i tasti con i numeri sulla tastiera principale. Quando selezioni il gioco PUNT RETURN avrai bisogno di usare i tasti cursore per predisporre l'uomo che ritorna la palla nella giusta direzione.
A questo punto egli si metterà nella posizione giusta per prendere la palla.

SELEZIONARE DAI MENU

Usa la tastiera per far scorrere la manina-cursore su e giù sul menu alla sommità dello schermo. Tieni premuto il + oppure il tasto INVIO sulla tastiera per vedere il menu. Usa la tastiera per evidenziare un'opzione e poi lascia il + o il tasto INVIO per selezionarlo.

CONTROLLARE I GIOCATORI

Usa la tastiera per controllare i giocatori in attacco. Usa A,W,D e X per controllare i giocatori in difesa (i giocatori in difesa possono anche usare i tasti A e D per accettare o rifiutare una penalità nella modalità di gioco per due giocatori).

Offensive Controls: comandi d'attacco
Defensive Controls: comandi di difesa

CHIAMARE GLI SCHEMI

Usa la tastiera numerica o i tasti con i numeri alla sommità della tastiera. Per chiamare uno schema: 1) seleziona un numero (1-9) e poi premi INVIO; questo seleziona il numero della serie. 2) Seleziona un altro numero (1-9) e poi premi INVIO; questo seleziona il numero del gioco.

SUONO

Per caricare il gioco senza suono, scrivi MFB N. Per disinserire il suono all'apparire dello schermo introduttivo, premi la barra spaziatrice o fai clic sul pulsante del joystick o del mouse. Per disinserire tutti i suoni dopo che hai caricato il gioco, premi Ctrl-S. La versione Tandy usa il suono digitalizzato, quindi farà un test prima che il gioco cominci per controllare lo stato del chip del suono. Ti viene chiesto di tener premuta la barra spaziatrice fino a quando non senti un suono: allora premi INVIO.

COMANDI DELLA TASTIERA

Ecco ora una lista di tasti che puoi usare in John Madden Football:

Ctrl-C esci dal gioco ovunque tu sia (ti appare una finestra che ti chiede se vuoi uscire)

Ctrl-S inserisci/disinserisci il suono
Esc chiudi una finestra del menu o cancelli un'opzione

Invio (sulla tastiera principale) tasto veloce per "OK"

F1 inserisce/disinserisce solo la modalità tastiera

+ oppure Invio (sulla tastiera numerica) agisce come il pulsante del joystick

Tasti cursore (sulla tastiera numerica) controlla la direzione e seleziona quando ti trovi in modalità tastiera.

WING COMMANDER

Spiegazione della richiesta della velocità consigliata.

Talvolta vi verrà richiesto di digitare la velocità consigliata nella fascia di asteroidi.

Battete: 250 ed il gioco procederà immediatamente.

FOOTBALL Season Ticket

SECTION 1

Section 1									
ROW	Seat 1	Seat 2	Seat 3	Seat 4	Seat 5	Seat 6	Seat 7	Seat 8	Seat 9
A	4503	4062	7005	8348	5180	8251	7514	8457	6080
B	5014	9060	7268	3460	9891	7586	8752	7704	7232
C	3871	5302	9412	7620	3684	0051	7746	8528	7416
D	2280	0191	5590	9636	7844	3908	0339	8034	9200
E	8384	2504	0479	0102	6020	4228	8612	4979	4482
F	0985	8736	2856	0767	0518	6372	4580	8964	5395
G	9370	0313	8064	2184	0159	9526	5444	3652	7908
H	5275	8634	9641	7264	1384	9295	9302	5156	3364
I	4028	5563	8922	9865	7488	1608	9583	8950	4868
J	7420	4316	8027	7290	8297	6048	0168	2175	1414
K	5405	6748	3580	7419	6682	7625	5376	9496	1567
L	3710	6781	8124	5020	8475	7738	8745	6368	0488

FOOTBALL Season Ticket

SECTION 2

Section 2									
ROW	Seat 1	Seat 2	Seat 3	Seat 4	Seat 5	Seat 6	Seat 7	Seat 8	Seat 9
A	3710	6781	8124	5020	8475	7738	8745	6368	0488
B	4503	4062	7005	8348	5180	8251	7514	8457	6080
C	5014	9060	7268	3640	9891	7586	8752	7704	7232
D	3871	5302	9412	7620	3684	0051	7746	8528	7416
E	2280	0191	5590	9636	7844	3908	0339	8034	9200
F	8384	2504	0479	0102	6020	4228	8612	4979	4482
G	0985	8736	2856	0767	0518	6372	4580	8964	5395
H	9370	0313	8064	2184	0159	9526	5444	3652	7908
I	5275	8634	9641	7264	1384	9295	9302	5156	3364
J	4028	5563	8922	9865	7488	1608	9583	8950	4868
K	7420	4316	8027	7290	8297	6048	0168	2175	1414
L	5405	6748	3580	7419	6682	7625	5376	9496	1567

FOOTBALL Season Ticket

SECTION 3

Section 3

ROW	Seat 1	Seat 2	Seat 3	Seat 4	Seat 5	Seat 6	Seat 7	Seat 8	Seat 9
A	5405	6748	3580	7419	6682	7625	5376	9496	1567
B	3710	6781	8124	5020	8475	7738	8745	6368	0488
C	4503	4062	7005	8348	5180	8251	7514	8457	6080
D	5014	9060	7268	3460	9891	7586	8752	7704	7232
E	3871	5302	9412	7620	3684	0051	7746	8528	7416
F	2280	0191	5590	9636	7844	3908	0339	8034	9200
G	8384	2504	0479	0102	6020	4228	8612	4979	4482
H	0985	8736	2856	0767	0518	6372	4580	8964	5395
I	9370	0313	8064	2184	0159	9526	5444	3652	7908
J	5275	8634	9641	7264	1384	9295	9302	5156	3364
K	4028	5563	8922	9865	7488	1608	9583	8950	4868
L	7420	4316	8027	7290	8297	6048	0168	2175	1414

FOOTBALL Season Ticket

SECTION 4

Section 4									
ROW	Seat 1	Seat 2	Seat 3	Seat 4	Seat 5	Seat 6	Seat 7	Seat 8	Seat 9
A	7420	4316	8027	7290	8297	6048	0168	2175	1414
B	5405	6748	3580	7419	6682	7625	5376	9496	1567
C	3710	6781	8124	5020	8475	7738	8745	6368	0488
D	4503	4062	7005	8348	5180	8251	7514	8457	6080
E	5014	9060	7268	3460	9891	7586	8752	7704	7232
F	3871	5302	9412	7620	3684	0051	7746	8528	7416
G	2280	0191	5590	9636	7844	3908	0339	8034	9200
H	8384	2504	0479	0102	6020	4228	8612	4979	4482
I	0985	8736	2856	0767	0518	6372	4580	8964	5395
J	9370	0313	8064	2184	0159	9526	5444	3652	7908
K	5275	8634	9641	7264	1384	9295	9302	5156	3364
L	4028	5563	8922	9865	7488	1608	9583	8950	4868

FOOTBALL Season Ticket

SECTION 5

Section 5									
ROW	Seat 1	Seat 2	Seat 3	Seat 4	Seat 5	Seat 6	Seat 7	Seat 8	Seat 9
A	4028	5563	8922	9865	7488	1608	9583	8950	4868
B	7420	4316	8027	7290	8297	6048	0168	2175	1414
C	5405	6748	3580	7419	6682	7625	5376	9496	1567
D	3710	6781	8124	5020	8475	7738	8745	6368	0488
E	4503	4062	7005	8348	5180	8251	7514	8457	6080
F	5014	9060	7268	3460	9891	7586	8752	7704	7232
G	3871	5302	9412	7620	3684	0051	7746	8528	7416
H	2280	0191	5590	9636	7844	3908	0339	8034	9200
I	8384	2504	0479	0102	6020	4228	8612	4979	4482
J	0985	8736	2856	0767	0518	6372	4580	8964	5395
K	9370	0313	8064	2184	0159	9526	5444	3652	7908
L	5275	8634	9641	7264	1384	9295	9302	5156	3364

FOOTBALL
Season Ticket

SECTION 6

Section 6									
ROW	Seat 1	Seat 2	Seat 3	Seat 4	Seat 5	Seat 6	Seat 7	Seat 8	Seat 9
A	5275	8634	9641	7264	1384	9295	9302	5156	3364
B	4028	5563	8922	9865	7488	1608	9583	8950	4868
C	7420	4316	8027	7290	8297	6048	0168	2175	1414
D	5405	6748	3580	7419	6682	7625	5376	9496	1567
E	3710	6781	8124	5020	8475	7738	8745	6368	0488
F	4503	4062	7005	8348	5180	8251	7514	8457	6080
G	5014	9060	7268	3460	9891	7586	8752	7704	7232
H	3871	5302	9412	7620	3684	0051	7746	8528	7416
I	2280	0191	5590	9636	7844	3908	0339	8034	9200
J	8384	2504	0479	0102	6020	4228	8612	4979	4482
K	0985	8736	2856	0767	0518	6372	4580	8964	5395
L	9370	0313	8064	2184	0159	9526	5444	3652	7908

FOOTBALL Season Ticket

SECTION 7

Section 7									
ROW	Seat 1	Seat 2	Seat 3	Seat 4	Seat 5	Seat 6	Seat 7	Seat 8	Seat 9
A	9370	0313	8064	2184	0159	9526	5444	3652	7908
B	5275	8634	9641	7264	1384	9295	9302	5156	3364
C	4028	5563	8922	9865	7488	1608	9583	8950	4868
D	7420	4316	8027	7290	8297	6048	0168	2175	1414
E	5405	6748	3580	7419	6682	7625	5376	9496	1567
F	3710	6781	8124	5020	8475	7738	8745	6368	0488
G	4503	4062	7005	8348	5180	8251	7514	8457	6080
H	5014	9060	7268	3460	9891	7586	8752	7704	7232
I	3871	5302	9412	7620	3684	0051	7746	8528	7416
J	2280	0191	5590	9636	7844	3908	0339	8034	9200
K	8384	2504	0479	0102	6020	4228	8612	4979	4482
L	0985	8736	2856	0767	0518	6372	4580	8964	5395

FOOTBALL Season Ticket

SECTION 8

Section 8									
ROW	Seat 1	Seat 2	Seat 3	Seat 4	Seat 5	Seat 6	Seat 7	Seat 8	Seat 9
A	0985	8736	2856	0767	0518	6372	4580	8964	5395
B	9370	0313	8064	2184	0159	9526	5444	3652	7908
C	5275	8634	9641	7264	1384	9295	9302	5156	3364
D	4028	5563	8922	9865	7488	1608	9583	8950	4868
E	7420	4316	8027	7290	8297	6048	0168	2175	1414
F	5405	6748	3580	7419	6682	7625	5376	9496	1567
G	3710	6781	8124	5020	8475	7738	8745	6368	0488
H	4503	4062	7005	8348	5180	8251	7514	8457	6080
I	5014	9060	7268	3460	9891	7586	8752	7704	7232
J	3871	5302	9412	7620	3684	0051	7746	8528	7416
K	2280	0191	5590	9636	7844	3908	0339	8034	9200
L	8384	2504	0479	0102	6020	4228	8612	4979	4482

FOOTBALL Season Ticket

SECTION 9

Section 9									
ROW	Seat 1	Seat 2	Seat 3	Seat 4	Seat 5	Seat 6	Seat 7	Seat 8	Seat 9
A	8384	2504	0479	0102	6020	4228	8612	4979	4482
B	0985	8736	2856	0767	0518	6372	4580	8964	5395
C	9370	0313	8064	2184	0159	9526	5444	3652	7908
D	5275	8634	9641	7264	1384	9295	9302	5156	3364
E	4028	5563	8922	9865	7488	1608	9583	8950	4868
F	7420	4316	8027	7290	8297	6048	0168	2175	1414
G	5405	6748	3580	7419	6682	7625	5376	9496	1567
H	3710	6781	8124	5020	8475	7738	8745	6368	0488
I	4503	4062	7005	8348	5180	8251	7514	8457	6080
J	5014	9060	7268	3460	9891	7586	8752	7704	7232
K	3871	5302	9412	7620	3684	0051	7746	8528	7416
L	2280	0191	5590	9636	7844	3908	0339	8034	9200

FOOTBALL Season Ticket

SECTION 10

Section 10									
ROW	Seat 1	Seat 2	Seat 3	Seat 4	Seat 5	Seat 6	Seat 7	Seat 8	Seat 9
A	2280	0191	5590	9636	7844	3908	0339	8034	9200
B	8384	2504	0479	0102	6020	4228	8612	4979	4482
C	0985	8736	2856	0767	0518	6372	4580	8964	5395
D	9370	0313	8064	2184	0159	9526	5444	3652	7908
E	5275	8634	9641	7264	1384	9295	9302	5156	3364
F	4028	5563	8922	9865	7488	1608	9583	8950	4868
G	7420	4316	8027	7290	8297	6048	0168	2175	1414
H	5405	6748	3580	7419	6682	7625	5376	9496	1567
I	3710	6781	8124	5020	8475	7738	8745	6368	0488
J	4503	4062	7005	8348	5180	8251	7514	8457	6080
K	5014	9060	7268	3460	9891	7586	8752	7704	7232
L	3871	5302	9412	7620	3684	0051	7746	8528	7416

FOOTBALL Season Ticket

SECTION 11

Section 11									
ROW	Seat 1	Seat 2	Seat 3	Seat 4	Seat 5	Seat 6	Seat 7	Seat 8	Seat 9
A	3871	5302	9412	7620	3684	0051	7746	8528	7416
B	2280	0191	5590	9636	7844	3908	0339	8034	9200
C	8384	2504	0479	0102	6020	4228	8612	4979	4482
D	0985	8736	2856	0767	0518	6372	4580	8964	5395
E	9370	0313	8064	2184	0159	9526	5444	3652	7908
F	5275	8634	9641	7264	1384	9295	9302	5156	3364
G	4028	5563	8922	9865	7488	1608	9583	8950	4868
H	7420	4316	8027	7290	8297	6048	0168	2175	1414
I	5405	6748	3580	7419	6682	7625	5376	9496	1567
J	3710	6781	8124	5020	8475	7738	8745	6368	0488
K	4503	4062	7005	8348	5180	8251	7514	8457	6080
L	5014	9060	7268	3460	9891	7586	8752	7704	7232

FOOTBALL
Season Ticket

SECTION 12

Section 12									
ROW	Seat 1	Seat 2	Seat 3	Seat 4	Seat 5	Seat 6	Seat 7	Seat 8	Seat 9
A	5014	9060	7268	3460	9891	7586	8752	7704	7232
B	3871	5302	9412	7620	3684	0051	7746	8528	7416
C	2280	0191	5590	9636	7844	3908	0339	8034	9200
D	8384	2504	0479	0102	6020	4228	8612	4979	4482
E	0985	8736	2856	0767	0518	6372	4580	8964	5395
F	9370	0313	8064	2184	0159	9526	5444	3652	7908
G	5275	8634	9641	7264	1384	9295	9302	5156	3364
H	4028	5563	8922	9865	7488	1608	9583	8950	4868
I	7420	4316	8027	7290	8297	6048	0168	2175	1414
J	5405	6748	3580	7419	6682	7625	5376	9496	1567
K	3710	6781	8124	5020	8475	7738	8745	6368	0488
L	4503	4062	7005	8348	5180	8251	7514	8457	6080

POPULOUS AND THE PROMISED LANDS

"... Dalla cima innevata della gigantesca montagna sacra osservo il mio popolo che prospera e si moltiplica, loro mi hanno invocato con canti e riti ed io li ho ricompensati spianando montagne, alzando mari affinché potessero avere pianure da coltivare e costruire. Ma che vedo?! Una popolazione ostile si avvicina ai miei protetti. Ha intenzioni ostili. Non posso permettere che gli succeda qualche cosa di male. Dovrò agire con decisione. Creerò un terremoto... No, meglio un terribile vulcano che li inghiottirà tutti. Mi preparo per lanciare il sortilegio, sono pronto... Zap! Come? Non è successo niente?! Come mai? Ah! Ho capito, sono aiutati anche loro da una divinità che li ha protetti dalla mia magia. Bene! Che abbia inizio lo scontro! È faticoso essere una divinità!...".

Populous è una simulazione molto particolare, infatti si basa sull'innovativo concetto che voi siete un'entità protettrice di un popolo e come tale dovete fare in modo che la vostra gente prosperi e si espanda in un mondo creato a caso dal computer. Ovviamente, come ogni divinità che si rispetti, avete la possibilità di influenzare il mondo: infatti è nelle vostre capacità sollevare od abbassare il terreno in modo da renderlo più facilmente abitabile dal vostro popolo e dargli quindi la possibilità di spostarsi in zone più fertili e ricche. Purtroppo non siete i soli ad occupare le terre. Una stirpe nemica si è installata in una parte del mondo e come voi è decisa ad espandersi. Sta a

voi impedire che questo accada. Tra il vasto campionario di poteri che avete a disposizione per eliminare i nemici, possiamo menzionare: vulcani, terremoti, paludi, inondazioni, nonché la possibilità di eleggere paladini dei vostri devoti sudditi e mandarli a combattere negli insediamenti avversari. Tutte queste capacità sono però limitate da due importanti fattori: il primo è che ogni miracolo che compite comporta un consumo di potenza divina (ovviamente non infinita), il secondo è che la popolazione nemica dispone di una divinità di pari potenza che la protegge. Il gioco si svolge in scenari consecutivi, ognuno contro un popolazione differente.
Se vincete avrete la possibilità di guadagnare esperienza che vi permetterà di accedere a nuovi poteri ed affrontare nuovi mondi con divinità più potenti. Tutti i comandi vengono facilmente gestiti dal mouse. Il giudizio su questo programma non può che essere positivo sia per la grafica sia per la simulazione, ma il vero punto forte resta l'argomento trattato! Non è facile resistere all'idea di impersonare DIO!

RAMPART

"La sentinella passeggiava pigramente sugli spalti del castello aspettando il momento oramai prossimo del cambio. Era una mattinata stupenda, il sole sorgeva in un cielo terso e privo di nuvole ed il suo colore si confondeva all'orizzonete con l'azzurro di un mare calmo e silenzioso. Improvvisamente il soldato vide qualche cosa che ruppe la magica atmosfera del momento: alcune navi sconosciute si stavano avvicinando al presidio militare a vele spiegate, sospinte da una leggera brezza. La guardia ancora attonita corse velocemente alla campana e, diede l'allarme. Nel giro di pochi minuti il castello si animò di soldati che correvano da tutte le parti per raggiungere i posti di combattimento; i serventi alle batterie prepararono i loro pezzi puntandoli in direzione del vascello nemico che, nel frattempo, si era avvicinato velocemente mostrando inequivocabilmente la bandiera dei terribili pirati. L'ordine di far fuoco giunse alle truppe pochi istanti dopo la prima bordata delle navi nemiche che, però, non provocò nessun danno alle stutture della fortezza. Man mano che il tempo passava il duello delle artiglierie si faceva più serrato al punto che da una parte le mura del forte mostravano le evidenti tracce dei colpi andati a segno, dall'altra le navi corsare avevano subito un'analoga sorte. La battaglia infuriava feroce senza però mostare un vinto o un vincitore, probabilmente sarebbe durata ancora per parecchio tempo."

Rampart è un programma in cui voi, come comandante della guarnigione di un castello, dovrete respingere con le vostre artiglierie, gli attacci di una flotta che ha come obiettivo lo sbarco e la successiva conquista della fortezza da voi difesa. Il gioco può essere coerentemente diviso in due parti: la prima consiste nella fase strategica, che si occupa principalmente di dove dislocare il castello e le batterie di difesa, la seconda concerne la fase di combattimento vero e proprio. A disposizione del giocatore, oltre ai normali cannoni, vi sono anche delle armi segrete molto potenti come, ad esempio il super cannone o i palloni-propaganda; in modo analogo le navi nemiche si differenziano in grandezza e potenza di fuoco (partiamo dai vascelli a singola vela fino a quelli con tre alberi). Il gioco può essere facilmente gestito mediante l'uso della tastiera, del joystick e del mouse (consigliato). Infine, nota alquanto positiva, il programma può essere utilizzato da due giocatori contemporaneamente, in questo caso le persone si confrontano ognuno con il proprio castello nel tentativo di distruggere quello dell'avversario.

TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY

"... Sono trascorsi ormai molti anni da quando le macchine si sono ribellate all'uomo ottenendo il comando dell'intero pianeta terra. Skynet, il computer centrale, regna sull'intero globo con spietata efficenza; nessuna pietà, nessun sentimento è provato verso la popolazione umana che viene utilizzata, come schiava, in lavori umili e pesanti. Tuttavia in questa epoca oscura e pericolosa lo spirito d'indipendenza e l'istinto di sopravvivenza degli uomini non è stato cancellato del tutto. Gruppi sempre più numerosi di partigiani hanno iniziato una lotta vittoriosa contro l'odiata dittatura delle macchine, al punto da costringere il computer centale a realizzare un piano diabolico per stroncare una volta per tutte la ribellione. Visto e considerato che, nel presente a Skynet risultava impossibile trovare ed eliminare John Connor, leader di tutte le forze terrestri, l'unica possibilità rimaneva allora quella di ucciderlo quando ancora era ignaro del suo importante ruolo, cioè da ragazzo. A tale scopo venne mandato nel passato un Terminator, possente androide del tutto simile ad un essere umano ma enormemente più potente, con l'obiettivo di sopprimere con ogni mezzo il futuro leader della ribellione. Venuto a conoscenza di questo piano, il comandante Connor programmò a sua volta un modello T101 per proteggere il suo alter ego. Io sono Cyberdine, il Terminator con il compito di proteggere il ragazzo....".

Terminator 2 - The Judgement Day è un programma basato sull'omonimo successo cinematografico e ricalca perfettamente l'ambientazione di alcune scene più entusiasmanti di questo splendido lungometraggio, come l'inseguimento in moto nel canale, lo scontro del Terminator contro la SWAT ecc. Il gioco ha una grafica sicuramente piacevole, l'azione è veloce e coinvolgente e, peraltro, può essere facilmente gestito sia tramite la tastiera che mediante l'uso del joystick che, comunque, è consigliato.

ALTRI TITOLO DELLA COLLANA:

688 ATTACK SUB

LETHAL WEAPON

PUSH OVER

WWF WREATLEMANIA

APPUNTAMENTO OGNI MESE IN EDICOLA CON NUOVI FANTASTICI TITOLI!